Disc station 98

MAP & CONSTRUCTION

システムソフト
大戦略III'90ＭＡＰデータ
(DS VERSION COMPILE)

日本ファルコム
ロードモナークＭＡＰデータ
(DS VERSION COMPILE)

フリーウェア宝島
うさぎ次元の盗難事件＆マップエディタ
(市川　泉・彼末友＆夕紀)

マーベルパットゴルフ改＆ＭＡＰエディタ
メイズランナーII改＆ＭＡＰエディタ

ホームデータ
マーブルマッドネス
２０６９ＡＤ

ゲームアーツ
雀皇登龍門II

大戦略III'90ＭＡＰデータ解説
ロードモナークＭＡＰデータ解説

98ゲーム情報

USER'S MANUAL

CAUTION
使用上の注意

このたびは「ディスクステーション98」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。楽しく遊んでいただくために、このマニュアルをよくお読みください。

Software Technology & Communication

No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウェア法的保護監視機構



太陽

太陽の光が直接あたる所やほこりの多い所に置かないで。



解体

まちがっても、分解しないように。



液体

水などをこぼさないで。



接触

この部分を手でさわったり、よごしたりしないで。



打撃

落としたり、ぶつけたり、強いショックをあたえないで。



磁界

磁器のあるものは、ちかづけないで。

MAP & CONSTRUCTION

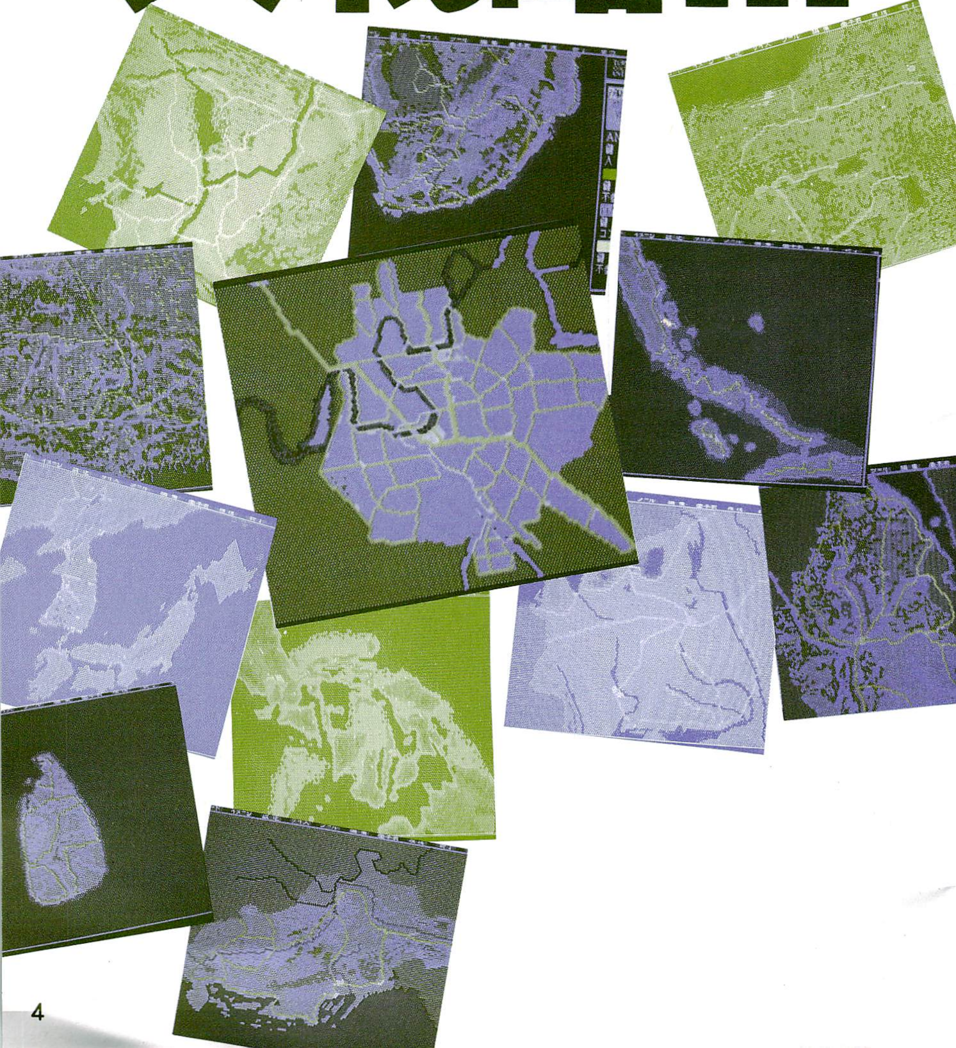
CONTENTS

●本製品には、ＭＳ-ＤＯＳは付属しておりません。

●本製品は、国内一流ブランドのディスクを使用しております。

●内容には万全を期して作成しておりますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなど、お気づきの点がございましたら、お手数ですがコンパイルまでご連絡下さい。

大戦略III'



90 MAP データ

「大戦略III'90」は、
㈱システムソフトから9,800円（税別）
で大好評発売中です。

※このマップデータは、「大戦略III'90」がないとプレイできません。
※このマップデータは、㈱システムソフトの許諾を得て、㈱コンパイルが独自に作成したものであり、㈱システムソフトとは一切関係がありません。マップデータに関するお問い合わせは㈱コンパイルまでお願いいたします。
※「大戦略III'90」は㈱システムソフトの登録商標です。

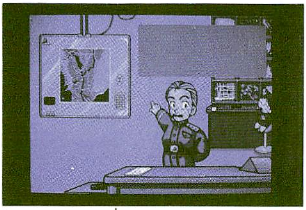
遊び方

①「大戦略III'90」を起動します。
②ドライブ2にDisc3を入れます。
③好きなマップをロードして、ゲームを開始してください。

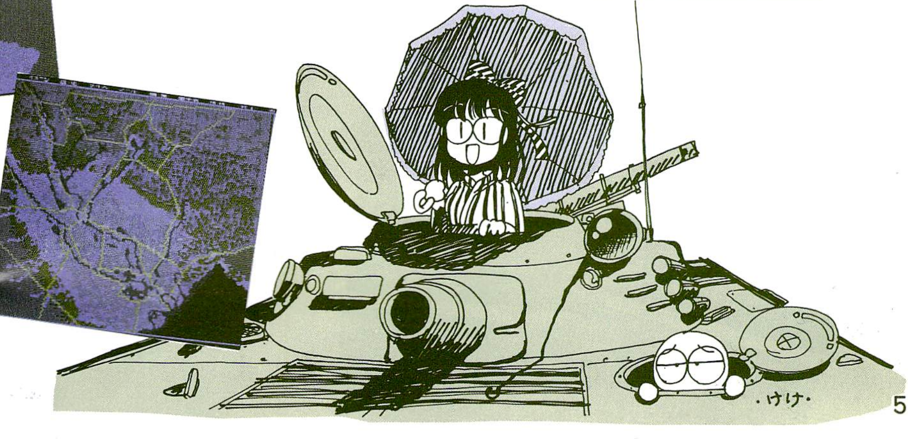
マップの解説

①ドライブ1にディスク4とドライブ2にディスク2を入れて起動し、タイトル画面が表示されたらリターンキー（左クリック）を押します。
②メニュー画面になるので、カーソルキー（マウス）でカーソルを動かし、「マップ解説」を選び、リターンキー（または左クリック）を押します。
③マップの紹介が始まります。
※リターンキー（左クリック）で次に進みます。ESCキー（右クリック）でメニューに戻ります。





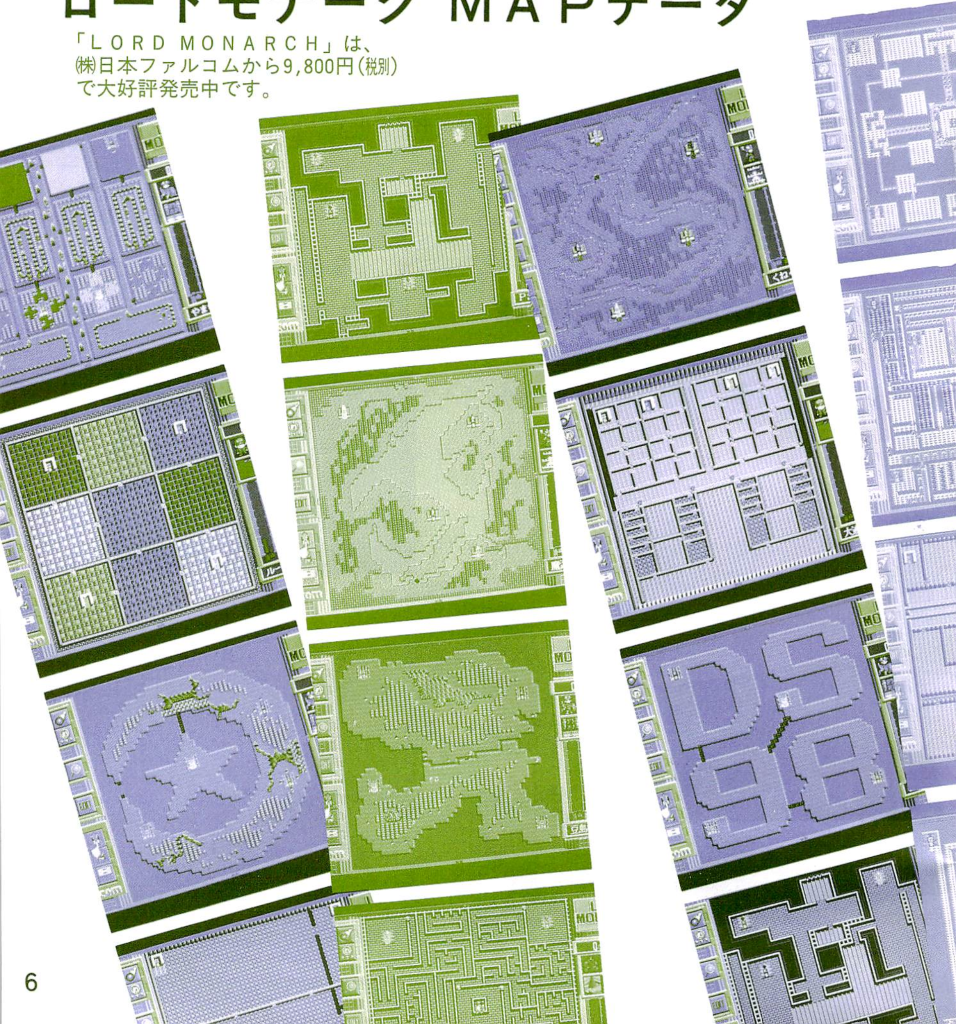




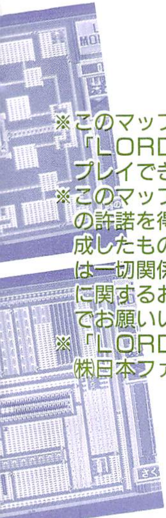
LORD M

ロードモナーク MAPデータ

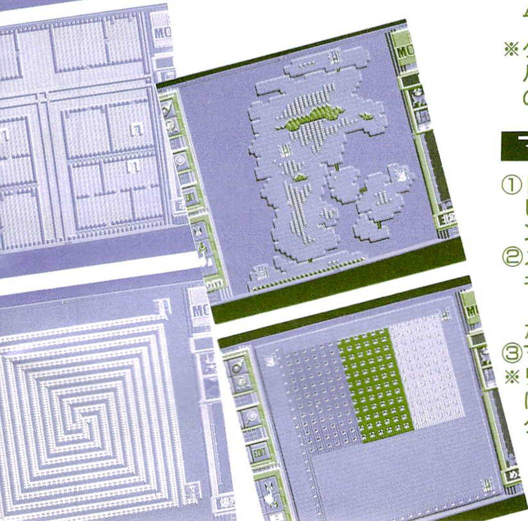
「ＬＯＲＤ ＭＯＮＡＲＣＨ」は、
㈱日本ファルコムから9,800円(税別)
で大好評発売中です。



MONARCH



※このマップデータは、「LORD　MONARCH」がないとプレイできません。
※このマップデータは、㈱日本ファルコムの許諾を得て、㈱コンパイルが独自に作成したものであり、㈱日本ファルコムとは一切関係がありません。マップデータに関するお問い合わせは㈱コンパイルまでお願いいたします。
※「LORD　MONARCH」は㈱日本ファルコムの登録商標です。



遊び方

①ドライブ1にロードモナークのプログラムディスクを入れ、ドライブ2にディスク4を入れて起動します。
②タイトル画面が表示されたらリターンキー（左クリック）を押します。
③「ドライブ指定の変更」アイコンにカーソルを合わせ、リターンキー（左クリック）を押し、マップ用ドライブを「2」に指定します。
④「ロード」アイコンをクリックするとDSオリジナルマップのタイトル名が出るので、好きな物を選んでリターンキー（左クリック）を押します。
⑤「ゲームスタート」アイコンを選んでリターンキー(左クリック)を押すと、ゲーム開始です。

※ゲームの詳しい操作方法は、㈱日本ファルコムの「LORD　MONARCH」のマニュアルを御覧ください。

マップの解説

①ドライブ1にディスク4を入れて起動し、タイトル画面が表示されたらリターンキー（左クリック）を押します。
②メニュー画面が表示されたら、カーソルキー（マウス）でカーソルを動かし、「マップ解説」を選び、リターンキー(または左クリック）を押します。
③マップの紹介が始まります。
※リターンキー（または左クリック）で次に進みます。ESCキー(または右クリック）でメニューに戻ります。

うさぎ次元

フリーウェア宝島

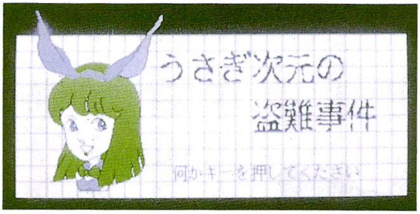
起動方法

①ディスク４をドライブ１に入れて起動します。
②タイトル画面が表示されたら、スペースキー（左クリック）を押します。
③メニュー画面が表示されたら、カーソルキー（マウス）でマウスカーソルを『フリーウェア宝島』まで移動し、スペースキー（左クリック）を押します。

操作方法

左クリックかリターンキーを押すと市川さんのコメントが始まります。

左クリックかカーソルを［ＥＸＩＴ］まで持っていき、左クリックかＥＳＣキーでメニューに戻ることができます。



起動方法

①MS-DOS付属のマウスドライバーを組み込んだMS-DOSのシステムをドライブ１で起動してください。
（システムディスクのConfig.SYSに「Device=MOUSE.SYS」という一行があり、MOUSE.SYSが収められているフロッピィです。）

②ドライブ１にディスク１をセットしてください。
③「CD　FREE」と入力してリターンキーを押してください。
④「USAGI」と入力してリターンキーを押すとゲームが起動します。

操作方法

テンキー	キャラクターの移動
スペースキー	移動キャラクターの交替
R	その面をやり直す
Q	ギブアップ

主人公を移動させて鍵を取り、錠を開けると穴がそこに開きます。２人の主人公を両方とも穴から脱出させたらゲームクリア。

障害物のうち、レンガブロック以外は押して移動させることができます。

ゲームは全部で64面あります。

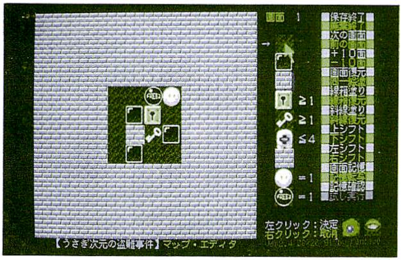
ゲームの記録を消したいときは、このプログラムが入ったディスクがカレントドライブにあることを確認してから、「REPLAY」と打ち込んでください。

の盗難事件

「うさぎ次元の盗難事件」マップエディタ Ver. 2. 4

起動方法

①MS-DOS付属のマウスドライバーを組み込んだMS-DOSのシステムをドライブ1で起動してください。
②ドライブ1にディスク1をセットしてください。
③「CD　FREE」と入力してリターンキーを押してください。
④「MODUSAGI」と入力してリターンキーを押すとゲームが起動します。



操作方法

すべてマウスで操作します（試し実行中はゲームのオペレーションに準じてマウス以外を使用します）。

①キャラクタ（パーツ、絵）が決まったら左クリックします（黄色の矢印マーカーが左に表示されます）。
②場所が決まったら左クリックします。
③①と②の繰り返しでマップをエディットしていきます（②のみでキャラクタの連続置き換えも可能です）。
④次画面あるいは前画面を左クリックすると画面が進みます（＋1／－1）。

パーツの数をチェックします。元の画面は保存されるので復元不可能。

⑤＋10面あるいは－10面を左クリックすると画面が進みます（＋／－）。

パーツの数をチェックします。元の画面は保存されるので復元不可能。

⑥画面復元を押すと、確認の後、可能な場合のみ元の画面に戻します。
⑦同一絵塗を押すと、確認の後、同じパーツで今の画面を塗りつぶします。
⑧線箱塗りを押すと、同じパーツで今の画面の一部を長方形で塗りつぶします。ただし、指示にしたがって2点を指定してください。直線も可能です。



「うさぎ次元の盗難事件」マップエディタ Ver. 2.4

⑨線箱復元を押すと、長方形で指定した部分を元のパーツに戻します。ただし、指示にしたがって2点を指定してください。直線も可能です。

⑩斜線塗りを押すと、同じパーツで今の画面の一部を斜線／直線で塗りつぶします。ただし、指示にしたがって2点を指定してください。直線も可能です。

⑪斜線復元を押すと、斜線／直線で指定した部分を元のパーツに戻します。ただし、指示にしたがって2点を指定してください。

⑫上下左右シフトを押すと、シフトします。はみ出た部分は消えずに反対側に移ります。

⑬画面記憶／記憶転写／記憶確認により、別の画面からの複写（転写）が可能です。画面記憶すると、右側に記憶された画面番号が表示されます。

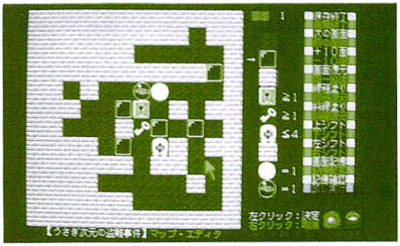
⑭試し実行を左クリックすると、一時的にゲームを実行します。

> パーツの数をチェックします。
> これに伴い、廃棄終了でも最後に書き込みをするので注意してください。

⑮出来上がったら保存終了を左クリックします。

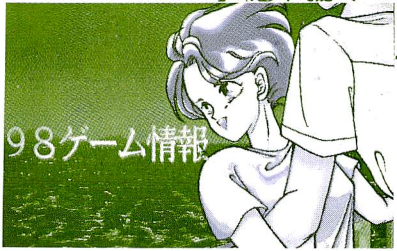
> その時、パーツの数をチェックして、誤りならばその旨が表示されるので、右クリックして①や②からやり直します。

⑯廃棄終了（保存しない）を左クリックすると、パーツの数をチェックせず、今までの努力をすべて無駄にします。



●フリーウェアはPDSとは異なり、著作権は作者に存在します。ですから、「うさぎ次元の盗難事件」「『うさぎ次元の盗難事件』マップエディタver.2.4」のファイルを作者の了解なしに改変したりすることはできません。

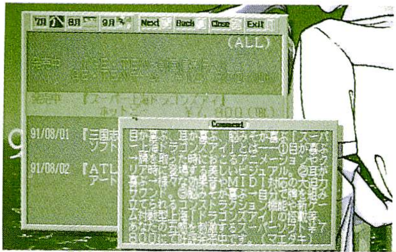




98ゲーム情報・はや耳じごく耳

起動方法

①ディスク4をドライブ1に入れて起動します。
②タイトル画面が表示されたら、スペースキー（左クリック）を押します。
③メニュー画面が表示されたら、カーソルキー（マウス）でマウスカーソルを『98ゲーム情報・はや耳じごく耳』まで移動し、スペースキー(左クリック)を押します。



操作方法

起動後、タイトル画面が表示されます。リターンキーかマウスを左クリックすると、メインウィンドウが開きます。

マウスかカーソルキーでカーソルを動かし、ウィンドウ上のアイコンにカーソルを合わせ、左クリックかリターンキーで操作を決定します。

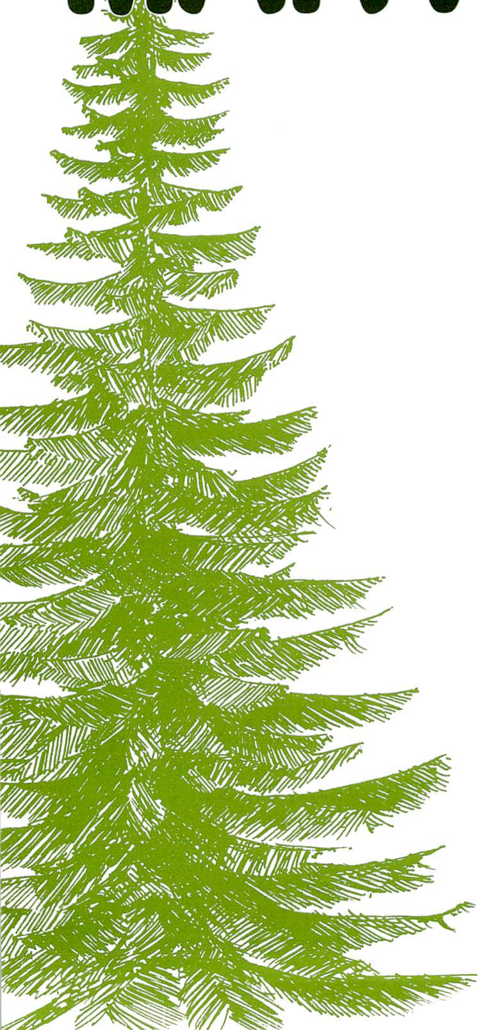
アイコンの種類と動作は右記のとおりです。

8月……8月の新作情報から表示します。
9月……9月の新作情報から表示します。
10月……10月の新作情報から表示します。
Next…次のページを表示します。
Back…前のページを表示します。
Close…ウィンドウを閉じて起動直後の状態になります。
Exit…新作情報を終わってメニューに戻ります。

水色で表示してある作品にはメーカーからのコメントがあります。

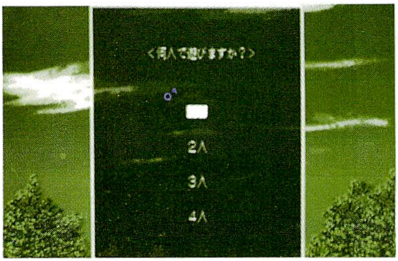
カーソルを見たい作品のところに持っていき、左クリックかリターンキーを押すとサブウィンドウが開きます。

MARVEL Pu



起動方法

①ディスク４をドライブ１に入れて起動します。
②DS 98 のタイトル画面が表示されたら、スペースキー（左クリック）を押します。
③メニュー画面が表示されたら、カーソルキー（マウス）でカーソルを「マーベル・パットゴルフ」まで移動し、スペースキー（左クリック）を押します。
④「マーベル・パットゴルフ改」のタイトルが表示されます。
⑤スペースキーを押すと、ゲームモード選択画面になります。最高４人まで遊べます。



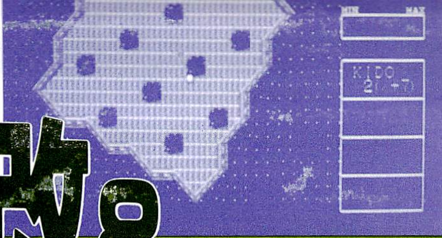
ゲームモード

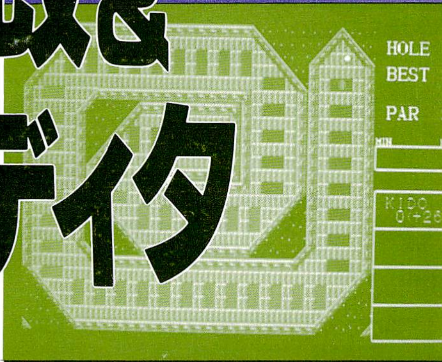
■ストロークプレイ
コース（各９ホール）を選んで遊ぶことができます。スコアの合計で競います。

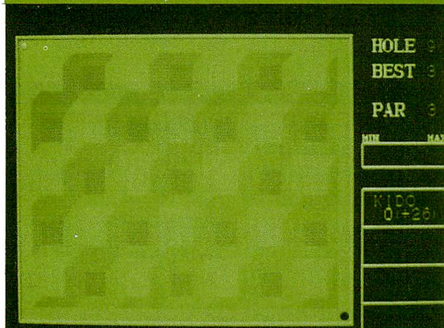
■セレクトプレイ
ホール（全ホール）を選んで遊ぶことができます。ホールのスコアで競います。

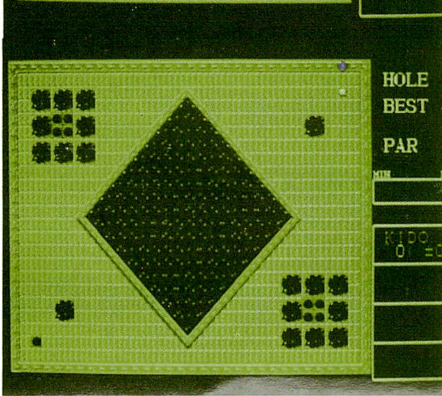
■ベストスコア表示
ディスクに記録された各コース、各ホールのベストスコアを表示します。

tt Golf改&
MAPエディタ



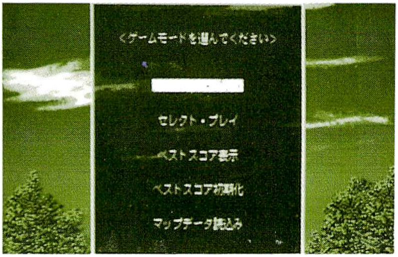






■ベストスコア初期化
「はい」を選ぶと、ディスクに記録されたベストスコアを初期化します。今までの記録がすべて消えてしまうので、よく考えて選びましょう。

■ロード
マップエディタでエディットした面を遊ぶことができます。



遊び方

①ゲームモードを選択します。
②遊ぶ人数（1～4人）を選択します。
③名前を入力するプレイヤーを選択します。「終了」で⑤に進みます。
④文字を選択して、名前を入力します。「終了」で③に戻ります。
⑤ストロークプレイなら、コースを選択します。セレクトプレイなら、ホールを選択します。
⑥PLAYER1からゲームが始まります。
⑦ボールを打つ方向を決めると、パワーゲージ（赤いバー）が左右に動きます。
⑧打つ力をタイミングよく決めます。（パワーが右にあるほど、打つ力は強くなります）
⑨1回打てば、プレイヤーが交代します。
⑩水や穴（？）に落ちると、1打プラスされます。
⑪ゲームが終了すると、結果が表示されます。

操作方法

キーボードの場合

カーソルキー（またはテンキーの2,4,6,8）	…選択に使います。
スペースキー（またはリターンキー）	…決定に使います。
ESCキー	…1つ前に戻ります。タイトルで押せばDS98のメニューに戻ります。
Gキー	…ギブアップするときに使います。
シフトキー	…押しながらカーソルキーを押せば、方向の微調整ができます。

マウスの場合

マウス	…選択に使います。
左クリック	…決定に使います。
右クリック	…1つ前に戻ります。タイトルで押せばDS98のメニューに戻ります。

マップエディタ

■起動方法

①ディスク4をドライブ1に入れて起動します。
②DS98のタイトル画面が表示されたら、スペースキー（左クリック）を押します。
③メニュー画面が表示されたら、カーソルキー（マウス）でカーソルを「マーベル・パットゴルフ改マップエディタ」まで移動し、スペースキー（左クリック）を押します。

■操作方法

●エディット画面
●パーツ画面
●パーツ画面を切り替える
●現在エディット画面に置けるパーツ
●メニュー画面

● エディット画面 を左クリックすると、カーソルのある場所にパーツを置けます。

● パーツ画面 を左クリックすると、カーソルのある場所のパーツとパーツを交換します（パーツは全部で114個あり、パーツ画面中には18個しか表示されていません。パーツ画面を切り替えることによって残りのパーツを表示します。）。

●パーツ画面の一番右下にあるボールとカップのパーツは、他のパーツとは違います。ボールはエディット画面中に◎で表示されています。パーツ画面のカーソルをボールに合わせてエディット画面を左クリックすると、カーソルのいる場所へ◎が移動します（ボールのパーツの上に他のパーツを置いても消えません）。
カップは他のパーツと比べて1／4の大きさしかありません（エディット画面上にいくつでも置けます）。

● メニュー画面
項目にカーソルを合わせて左クリックすると決定です。右クリックでキャンセルです。

①ロード／セーブ

「△」と「▽」を左クリックして、コースナンバーとホールナンバーを

指定し、「実行」を左クリックすると
ロード／セーブができます。
「キャンセル」を左クリックするか
右クリックでメニューに戻ります。

②シフト

エディット画面を上下左右にシフトします。画面からはみ出した部分は反対側から出てきます。

③レコード初期化

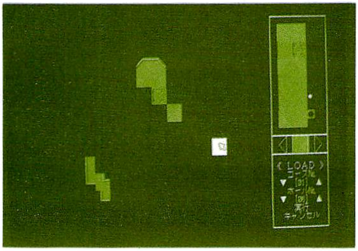
現在エディットしているホールの打数を設定します。

④マップ初期化

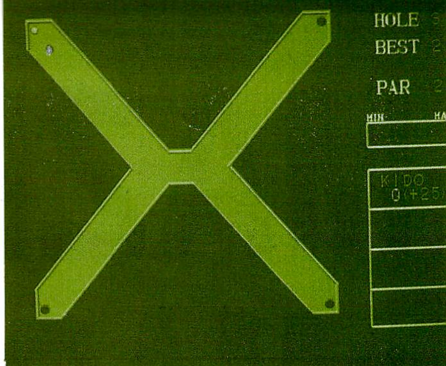
マップのタイプを設定します。実行するとエディット画面はクリアされます。

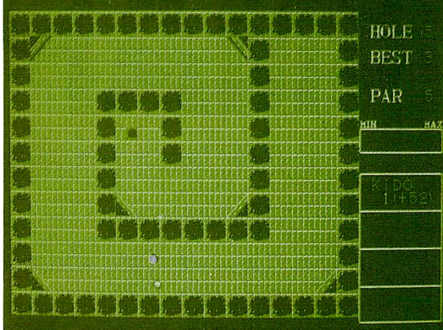
⑤終　了

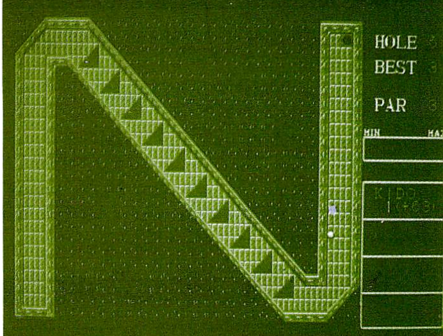
エディットを終了します。

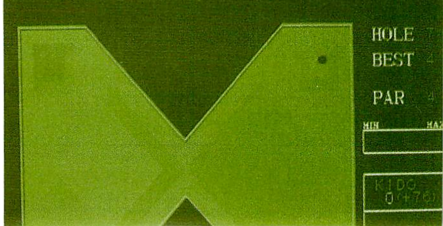












MAZE RUNNER ＆MAPエディタ

DS98EX 3で、もの凄い好評を博した「MAZE　RUNNER」の改造版です。
今回のバージョンでは、回せない壁ができ、難易度セレクトがつきました。凄い！
また、モンスターやアイテムも一部変更になっています。凄い！　凄い！

起動方法

①ディスク4をドライブ1に入れて起動します。
②タイトル画面が表示されたら、スペースキー（左クリック）を押します。
③メニュー画面が表示されたら、マウスカーソルをカーソルキー（マウス）で移動し、『MAZE　RUNNERⅡ改』にあわせます。あわせたら、スペースキー（左クリック）を押して下さい。

操作方法

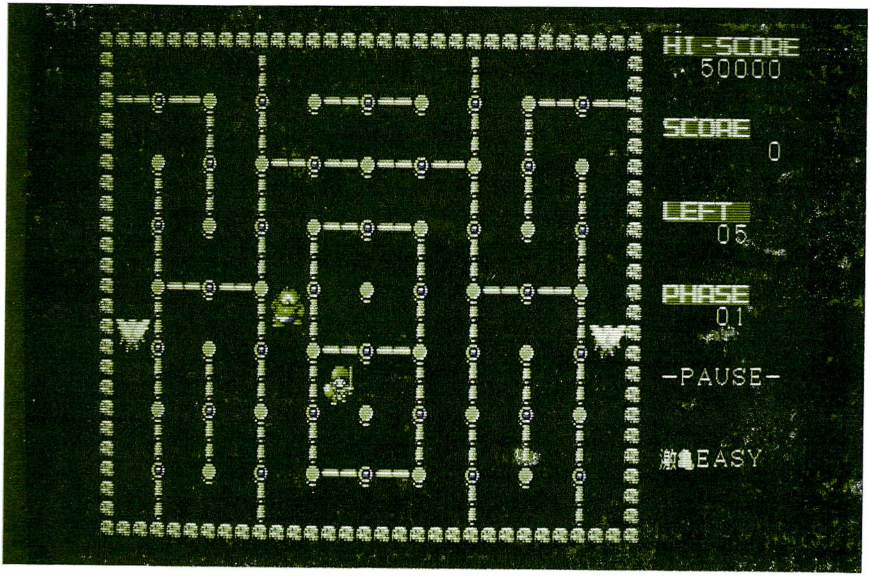
テンキー 8↑ 4← →6 ↓2	プレイヤーの移動 レベル・文字の選択
スペースキー	ゲームの開始 レベル・文字の決定



遊び方

●タイトル画面で『激亀EASY』、『なさけ　むよう』からゲームの難易度を選択し、スペースキーを押すと、ゲーム開始です。
『剣士』をテンキーで移動させ、迷宮内の回転扉を回し、モンスターを閉じ込めて倒してください。モンスターに接触すると、1ミスとなります。
●回転扉は、『剣士』を扉に体当たりさせることで回せます。最初はちょっとやりにくいかもしれませんが、何度かプレイするうちにうまく回すコツがわかると思います。

NERII改



●モンスターは最小の囲みで閉じ込めないと倒すことができません。つまり、モンスターが１本の柱のまわりをぐるぐる回っている状態にするのです。

モンスターを一度に何匹も閉じ込めるなどして、２秒以内（ＥＡＳＹでは５秒）の間隔でモンスターが死んでいくと、アイテムが出現します。取ると『時間凍結』や『１ＵＰ』等の効果があります。

●一定の時間が経過すると、無敵キャラの『ゴースト』が出現しますので注意してください。面によっては、最初からいることもあります。

●『剣士』をすべて失うか、全30面をクリアするとゲームオーバーです。

ゲームオーバー時に高得点を出していると、ネームエントリー画面になります。

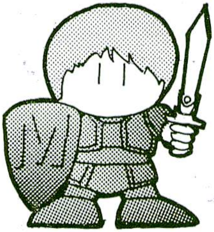
テンキーで文字を選択して、スペースキーで決定します。この記録はディスクにセーブされますので、ディスクは書き込み可能状態にしておいてください。

●コマンドの「ロード」を選ぶと、自分でエディットした面を遊ぶことができます。

アイテム

水　晶	ボーナス得点
ハート	プレイヤー残数１UP
Tの箱	一定時間ジェリー以外のモンスターの動きを止める
Sの箱	モンスターの動きを遅くする
コイン	コンティニューができる

登場キャラクター



剣士
プレイヤーの分身。回転扉を回して敵を閉じ込める。





サイクロプス、ハーピー
迷宮内を走り回るザコ敵。



スコーピオン戸田
プレイヤーが近づくと、突然立ち止まる変な奴。

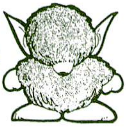
ジェリー
プレイヤーと縦または横の座標が合うと、突進してくる。





スケルトンランナー
時々頭をはずして床に置く。頭はしばらくすると爆発するので要注意。

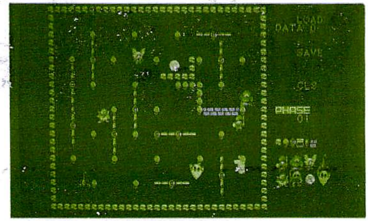
ドワーフ
プレイヤーと縦または横の座標が合うと、石を投げつけてくる。





ゴースト
壁を通り抜けて追いかけてくる無敵キャラ。

マップデディタ



■起動方法

①ディスク4をドライブ1に入れて起動します。
②タイトル画面が表示されたら、スペースキー（左クリック）を押します。
③メニュー画面が表示されたら、マウスカーソルをカーソルキー（マウス）で移動し、『MAZE　RUNNERⅡ改　マップエディタ』にあわせます。あわせたら、スペースキー（左クリック）を押して下さい。

■操作方法

エディット画面

LOAD	データをロードします。
DATA	現在エディット中のデータナンバーです。
SAVE	データをセーブします。
C L S	現在エディット中のマップを初期化します。
PHAZE	面セレクトに使います。

●左クリックでパーツを選び、画面に置いていきます。
右クリックでパーツを消します。
●ロード／セーブ時は左クリックで決定、右クリックでキャンセルです。
●面セレクトは、カーソルを「PHAZE」のラウンド数のところにもっていくことで行います。左クリックで増加、右クリックで減少です。
●「CLS」は現在エディット中のマップをいきなり初期化してしまうのでご注意ください。
※スペース内以外はキャラクターを進める事はできません。

プレゼントのお知らせ

ディスクステーション98のアンケートはがきを送っていただいた方の中から抽選で、各社より提供していただいた下記の商品をプレゼント致します。ふるってご応募ください。

ゲームアーツ
「ぎゅわんぶらあ自己中心派」ソフト ①5インチ…1名
②3.5インチ…1名

ホームデータ
「マーブルマッドネス」ソフト ③5インチ…1名
④3.5インチ…1名
「2069AD」ソフト ⑤5インチ…1名
⑥3.5インチ…1名

コンパイル
「DS98特製オリジナルテレカ」 ⑦……………5名

締切は11月19日（当日消印有効）です。
なお、発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

●DS98MAPコンテストのお知らせ●

今回、掲載した「メイズランナー」「マーベルパットゴルフ」のMAPエディタを使って作ったオリジナルMAPデータを募集します。優秀作品はDSに掲載する他、特製記念品をさし上げます。

■応募方法＝製作したデータをフロッピーに入れて送って下さい。
（ディスク4をそのままコピーして送っていただいても結構です。）
別紙にどちらのMAPデータか、データナンバー、MAPネーム、住所、氏名、電話番号を書いた紙と一緒にコンパイルまで送って下さい。

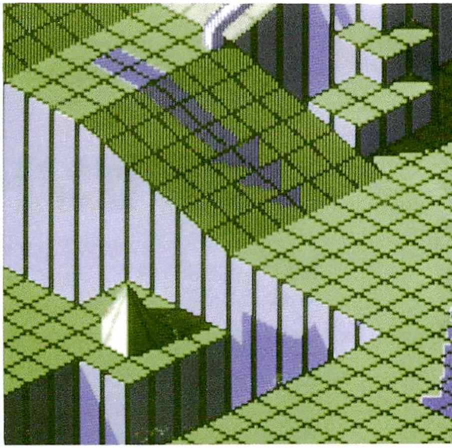
■締切と発表＝1991年11月20日締切り・DS98 1月号「あなたの愛したマップ」係（12月発売）発表

起動方法

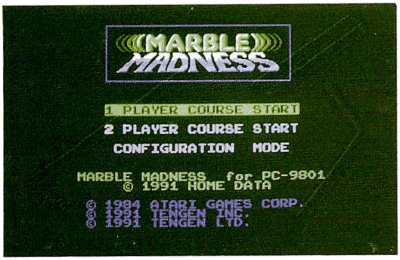
ディスク1をドライブ1にいれて立ち上げると、タイトル画面が始まるので、「MARBLE MADNESS」を選んで、リターンキーを押します。

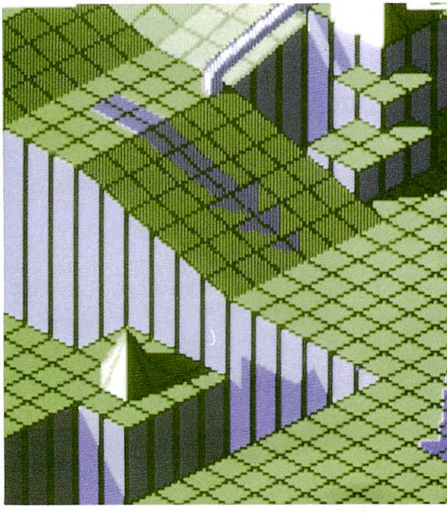
製品版との違い

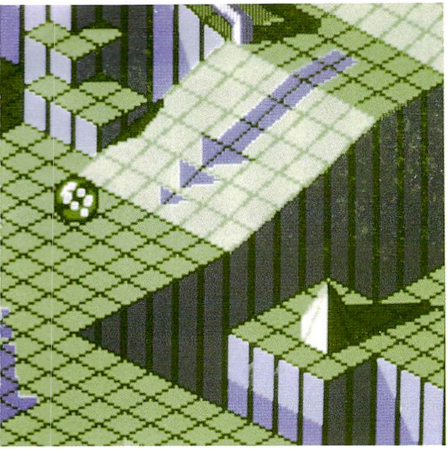
1面と2面しか遊べません。2面終了後、ネームエントリー画面からタイトルへ戻ります。



MARBLE







MADNESS

操作方法

プレイヤー1	プレイヤー2
↑ 8 / ←4　6→ / 2 ↓	↑ T / ←F　H→ / B ↓

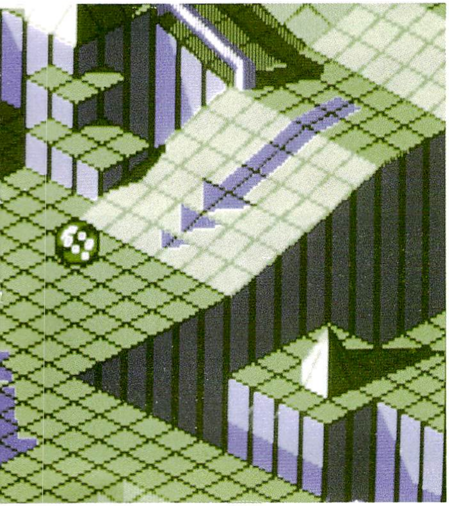
●加速はスペースキーの連射で行います。

青いボール（2P側は赤いボール）を操作して、制限時間内にスタート地点からゴールまで転がしてください。制限時間内にゴールできないとGAME OVERとなってしまいます。

ゴールしたときの残りタイムが次のレースタイムに加算されるので、早いタイムでゴールインすれば、それだけ次の面で有利になります。

タイム制なので、ボールを何度壊しても構わないのですが、それだけロスタイムとなるので注意が必要です。

プレイ中、いろいろなワナがあなたのボールを待ち受けています。これらのワナを、できるだけ少ないタイムロスでクリアしなくてはいけません。



2069

製品版との違い

1人目の女の子までのアドベンチャーモードと、1人目の女の子との対戦までしか遊べません。

遊び方

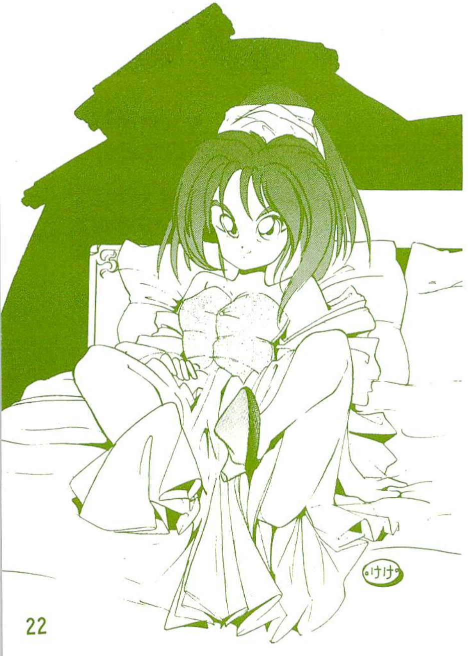
①名前登録とゲームの始め方

ゲームを起動すると、しばらくしてから、

初めから
途中から

と表示されるので、初めての場合は「初めから」を選択してください。名前登録モードになります。名前登録はかなで4文字までです。

以前の続きをされる方は「途中から」を選択してください。前回セーブしたところから始まります。



②アドベンチャーステージ

アドベンチャーステージの始まりは、各章によって会社であったり自宅であったりとさまざまです。

アドベンチャーステージのコマンドは次の通りです。

見る………周囲や他の人物を見ます。
聞く………他の人物と会話をします。
考える……現在の状況を考えます。
移動………他の場所に移動します。
SAVE…現在までの状況を記録・保存します。

上記のコマンドを駆使して情報を収集し、成敗すべき女の揺るぎない証拠をつかんでください。証拠をつかむことができれば、その章の女の子と対戦することになります。

③対 戦

アドベンチャーステージをクリアすればその章の女の子と対戦です。

対戦時に使用するコマンドは以下の通りです。



AD



■手

手で女の子を辱めます。このコマンドの下に「もむ」「つまむ」「こする」があり、これらを選択した後、手型のカーソルが現れるので、女の子の体にカーソルを合わせてスペースキー（左クリック）を押してください。

■口

口で女の子を辱めます。このコマンドの下に「なめる」「すう」「かむ」があり、これらを選択した後、口型のカーソルが現れるので、女の子の体にカーソルを合わせてスペースキー（左クリック）を押してください。

■挿入

女の子に自分のモノを挿入します。このコマンドの下に「突く」「回転」があり、どちらが効果的かは女の子によって違います。

■話す

女の子と話すことによって戦いを有利に進めます。このコマンドの下に「脅す」「ほめる」「同情」「辱める」がありますが、女の子によっては効果がない場合もあります。

■アイテム

女の子との戦いを有利に進めるもので、以下のものがあります。

- **ナガモツ**……精神安定剤で自分のダメージが少し回復します。
- **24ドリンク**…強壮剤でこれを使用後に挿入すると女の子に大ダメージを与えます。
- **クサリ**………これを使用して成功すると、女の子が鎖で縛られ、攻撃してこなくなります。

アイテムはアドベンチャーステージ終了後のアイテム選択画面で手にいれることができます。持てるアイテム数は全部で7つですから慎重に選んでください。

■剝ぐ

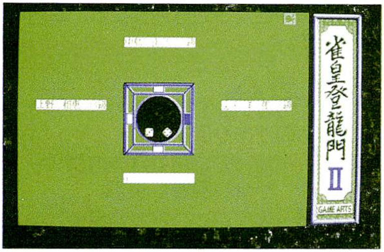
女の子の服をはぎ取ります。

●手、口のコマンドを選択すると女の子グラフィックの右下に、手または口の形をしたカーソルが現れるので、女の子の感じると思う場所にカーソルを合わせてスペースキー（左クリック）を押してください。女の子を感じさせることができれば女の子の快感メーターが上昇します。

画面の両側にある快感メーター（左ーMr.S、右ー女の子）がMAXになったほうが負けです。勝てば次の章に進みますが、負けた場合GAME OVERとなり、セーブしたところからやり直しとなります。

©1991 GAME ARTS

雀皇登龍門



プレイ用ディスクの作成方法

①MS-DOSのシステム
（NEC製Ver.2.11/3.10/3.30/3.30A/B/C）を用意。
②ディスク2をドライブ1に入れて起動。
③タイトル表示後、スペースキーを押す。
④メニュー表示後、カーソルを「雀皇登龍門II」へ移動し、スペースキーを押す。
⑤後は画面の指示に従う。

起動方法

上記方法で作成したディスクをドライブ1に入れ、立ち上げる。タイトル画面が表示されたらリターンキーを押す。

製品版との違い

●観戦モードは半荘1回分のみ（商品版は8半荘分）
●ゲームは1局のみ。
●音源はBEEP／FM音源のみ
（商品版はMIDI対応）
●登録は1人まで。

操作方法

このゲームはマウスとキーボードの両方使用可。マウスとキーボードは、以下のように対応している。このマニュアルでは、マウス操作を基本として説明する。

①基本操作

キーボード	マウス	用途
スペースキー	左クリック	●コマンド決定 ●牌を切る ●鳴きをキャンセルする。 ●モード切り替え
ESCキー	右クリック	●キャンセル ●ウインドウ開く ●ウインドウ閉じる
カーソルキー	マウス移動	●コマンド選択 ●牌を選択
リターンキー		●名前入力終了 ●暗証番号入力終了 ●データドライブ名入力終了
カーソルキー左右	←→にカーソルを合わせて左クリック	●チー牌・カン牌・符・翻数を決定
スペースキー	OKにカーソルを合わせて左クリック	●チー・カンを実行 ●符・翻数を決定

②麻雀対局中の操作

麻雀対局中の操作はウインドウで行う。ウインドウは、コマンドウインドウと動作モードウインドウの2種類がある。ウインドウの開閉は、右クリックで行う。

コマンドウインドウ

●自分のツモの時に右クリックする。
　リーチ、ツモ、カン、九種九牌、点数表示、動作モードのうち、そのときに選択可能なものが表示される。コマンドにカーソルを合わせ、左クリックで決定。
●他家の捨て牌で点滅中に右クリックする。ロン、ポン、チー、カン、点数表示、動作モードのうち、選択可能なものが表示される。コマンドにカーソルを合わせ、左クリック。
●チーや暗カンをする場合、組み合わせが複数ある場合には、選択や確認のために鳴きたい牌を選択することができる。



4．リーチ

右クリック・「立直」を選択・左クリック・捨て牌に合わせて左クリック
※リーチをキャンセルするとき、捨て牌選択のときに右クリックし「立直中止」にカーソルを合わせて左クリックする。

5．ツモあがり

右クリック・「ツモ」を選択・左クリック

6．ロン

右クリック・「ロン」を選択・左クリック

7．九種九牌

右クリック・「九種九牌」を選択・左クリック

8．点数表示

右クリック・「点数表示」を選択・左クリック

9．動作モード変更

右クリック・「動作モード」を選択・左クリック・変更したいモードを選択・左クリックでON／OFF・右クリック

10．ポーズ・メニューへ

右クリック・「動作モード」を選択・左クリック・「ポーズ」または「メニューへ」を選択・左クリック

11．セーブ後終了

（一局が終了してから、役表示や点数表示が出ているとき）右クリック・「動作モード」を選択・左クリック・「セーブ後終了」を選択・左クリック
※セーブ後終了は、一局終了時、つまり誰かが和了るか、流局した時のみ可能。セーブ後終了を行うと、次にゲームを起動したときに、前局の続きから遊ぶことができる。

動作モードウインドウ

- 動作モードの選択で、動作モードウインドウを表示。表示される設定の変更可能。また、メインメニューへ戻る。プレイを中断してデータをセーブ後終了する等の操作は、ここで行う。
- [音楽] ゲーム中の音楽の設定を行う。ウインドウの「音楽」にカーソルを合わせ、左クリックする。以下の各設定の順に切り替わる。
  無……音楽と効果音をすべて止める。
  1……SALON　静かな落ち着いた曲。
  2……8BEAT　アップテンポな曲。
  3……JAZZ　ジャズ調の曲。
- [ウエイト1～5] ゲームのスピード設定。機種による動作速度の違いをここで調節。「1」が最速、「5」が最も遅くなる。

③ボタン操作一覧表

チー・ポン・明カンなど、鳴きができる牌か、アタリ牌が出ると、その牌は点滅し入力待状態になる。ここで下の操作を行う。
※鳴きやロンを見逃すときは、マウスを左クリックするかスペースキーを押す。

1．チー

右クリック・「チー」を選択・左クリック・←→に合わせて左クリック（チー牌を選択）・OKに合わせて左クリック

2．ポン

右クリック・「ポン」を選択・左クリック

3．カン

右クリック・「カン」を選択・左クリック・←→に合わせて左クリック（カン牌を選択）・OKに合わせて左クリック

メインメニュー

メインメニューの内容は、以下の8種類。

ゲーム

前回にプレイしたときと同じプレイヤーモードでゲームを始めるときに使用。

プレイヤー

プレイヤーデータを選択し、遊びたい半荘のルールを選び、半荘を最初から始める。

観戦

プロ雀士の対局を体験できる。

登録

プレイヤーデータの名前と暗証番号の登録・削除・複写を行う。

補助

雀力診断と、過去の成績を見ることができる。

環境設定

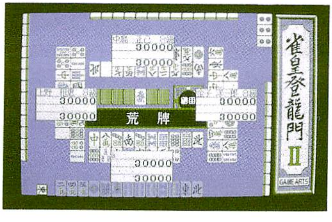
データディスクの指定、使用するプリンタの指定、音楽のON／OFF、マウスカーソルの速度の指定可。

HELP

メインメニューの各コマンドの説明を見る。

終了

ゲームを中断するか（再開あり）、またはMS−DOSにもどることができる。



①ゲーム

■半荘開始

前回のプレイヤーとモードで最初から始める。

■続き

途中でセーブしたゲームを、続きから始めるときに使用。暗証番号の入力で、前回中断したところから再開できる。局の途中でセーブすることはできない。セーブする場合には、アガリ（ロン・ツモ）や流局の状態から点数表示画面の間で行う。再開は局の初めから。※半荘途中、「セーブ後終了」で、途中経過をセーブし、次回、その続きプレイ可能。※中断し、一度でも他のモードでプレイすると、途中経過データは消える。また、昇段試験・勝ち抜き戦はその対戦の半荘最初からのプレイになる。

②プレイヤー

■プレイヤー選択

登録されたデータの中から、プレイヤーを選択する（DS98版では、1人しか登録できない。製品版は、最高100人まで可）。未登録では、ゲームはできない。

■暗証番号入力

数字4桁の暗証番号入力（暗証番号を００００にすると、以後暗証番号入力が不要）。

■ゲーム選択

「競技麻雀練習」「競技麻雀勝ち抜き戦」「競技麻雀昇級試験」「一般麻雀練習」「一般麻雀勝ち抜き戦」の中から選ぶ。

競技麻雀

プロ麻雀を中心とし、ツキなどの不確定の要素をできる限り除いた、実力のみの麻雀。

一般麻雀

裏ドラ、カンドラ、一発役など不確定要素の部分が、競技麻雀より大きい。

■モード設定

練習・勝ち抜き戦・昇級試験によって変わる。練習は、以下の5項目のから選択する。
※勝ち抜き戦・昇級試験のモードは固定されており、選択できない。

選択可能なモードと、その初期状態

勝ち抜き戦

ドボン　あり／なし

ドボンは、対戦中にハコテン（持ち点がマイナス）になった物が出た時点でゲームが終了するルール。

一発賞　あり／なし

リーチをかけ一発でアガった場合、一発役の他、一発賞＋点のボーナスの有無選択可。一発でロンアガリ（栄和）の場合、振り込んだ者より＋点のボーナス得点を受け取れ、一発でツモアガリ（摸和）の場合はすべての者から＋点のボーナス得点を受け取れる。なお、一発賞のボーナスは、半荘終了時の得点に加減があるだけ、点棒を直接支払わないので、ドボン等に影響はない（一般麻雀の場合のみ）。

うま　あり／なし

半荘終了時の順位で、「うま」を有無を選択できる。つける場合は、一般麻雀と競技麻雀で、方法が異なる。

セリフ　あり／なし

セリフの有無を選択できる。

得点申告　あり／なし

コンピュータ麻雀の場合、得点計算は自動的に行なわれるが、まだ得点計算を覚えていない人のために、得点の自己申告モードを設けた。得点申告は、符・飜の順に申告。符・飜ともに申告したあと、正しければ得点が表示されて次局へ進む。間違っていたら再び最初から入力する。得点申告のキャンセルはできない。

③観戦

メインメニューで「観戦」を選択すると、以下のようなメッセージが表示される。

> ドライブ1に
> 観戦データディスクを
> 入れ何かボタンを押し
> てください

上記メッセージ表示後、左クリックか、スペースキーを押す。次に、対局一覧表の中から観戦データを選び、どのメンバーの観戦を行うか選択する。

観戦機能の使い方

自分の番のときに左クリックすると、プロ雀士が実際に対局したときのデータを元に、自動的に対局が進行する。重要なところは、メッセージが画面に表示され、入力待ちの状態になる。プロ雀士になったつもりで、捨て牌や鳴き、和了を行える。もし、あなたの一手が観戦しているプロ雀士の判断と同じ場合、そのままゲームは進行する。違っている場合は、処理が訂正され、なぜその一手になるのかプロ雀士が解説する。途中で観戦モードを終了したいときは、自分の番のときに動作モード切り替えウインドウを開き、「メニューへ」を選ぶ。ただし、観戦途中からの再開はできない。常に半荘最初からの開始となる。半荘終了時、今の半荘の総合的な感想が表示される。

④登録

■名前登録

半角文字（英数字）で文字、全角文字（漢字・ひらがな）で8文字まで登録可。全角文字で登録する場合、フロントエンドプロセッサが必要。使用できるキーは、ＤＥＬ、ＢＳ、カーソルキー←→です。マウス使用の場合は、名前のところにカーソルをあわせて、左クリックすると、キーボードによる入力となる。入力終了後、「決定」を選ぶかリターンキーを押す。名前の登録後、他人が使用できないよう暗証番号を設定するで、数字4文字を打ち込む。以後、暗証番号が画面に表示されることはないので、忘れないよう注意。

■名前削除

登録してある名前の削除に使用。

「名前削除」を選択、削除したい名前を選び、左クリック。暗証番号を聞いてくるので、設定しておいた4桁の番号を打ち込む（暗証番号が誤りの場合は削除不可）。すべての入力が終わったら、「いいですか？　ＹＥＳ／ＮＯ」と聞いてくるので、よければ「ＹＥＳ」にカーソルを合わせて左クリック。

⑤補助

■雀力診断

質問に答えると、あなたの雀力を診断できる。質問は「ＹＥＳ／ＮＯ」、または番号で答える。

■評価内容

★打ち筋

合理的か、状況判断の優劣を判断。

★ツ　キ

天性のツキを判断。

★精神力

精神の強さを判断。

★マナー

麻雀競技にはマナーという要素が多分に含まれている。自分のマナーの善し悪しを評価。

★基本的な性格

あなたの持つ基本的な性格を評価して、上記の4項目と比較します。

過去の成績

以下にあるものを利用していろいろな数字を考察することができる。

●総半荘数

全体の半荘数。成績の平均を出す時に使う。

●総局数

全体の局数。流局回数や半荘の局数平均を出すことができる。

●流局数

全体の流局数。半荘のうち流局する平均値を知ることも実力アップの目安になる。

●リーチ成功率

自分の目指す役と密接に関係している。成功率の低い人は、待ち牌や役の選択を再考。

●和了率

リーチ以外にダマテンやキナも含めたアガリ時の数値になる。状況に応じた攻めやリーチに頼らないフォームを実現しているかを確認。

●流局テンパイ率

形式テンパイありのルールなので、上級者ほどこの数値が高くなる。特に、競技麻雀の場合、付属役が制限されるので、テンパイ料の移動で順位が決定することも十分ある。

●リーチ時平均待ち牌数

広い待ちほどアガリやすいというのは当たり前だが、意外と待ちが両面でも残り牌は2枚しかないという状況で無理にピンフを狙う人もいる。迷彩などのため、わざと狭い待ちをすることもあり得るが、待ち牌の残りの数を意識しながら打つことが非常に重要。

得点の動き

半荘でどれだけの得点が動いたか見る。持ち点が原点前後で終わっても、実際にはかなりの点数が行き来する。得点のプラスとマイナスの差額が最終的な点数になっていることを考えると、それぞれ「勝負どころはどこだったのか」「浮き沈みの激しい麻雀だったのか、静かな場だったのか」などが見える。総計平均では、どのようなパターンが自分の勝ちパターン（または負けパターン）なのかを考察できる。

●順位の回数

1・2・3・4位、それぞれの取った回数を見る。注意点は、2位と4位の回数。その理由は、2位の回数が多ければ、毎回トップを取ることはできないが、浮きを狙うのはそれほど難しい問題ではないし、また、4位の回数が少なければ(ラスを多く取らなければ)、麻雀はそれほど苦しい戦いにはならないはず。順位の回数から、読む力が重要視されることに気がつく。

●得点別和了回数

プレイヤーが和了った回数を、得点別にチェック。

●得点別放銃回数

プレイヤーが相手に振り込んだ回数をチェック。ピンフを振り込んだ回数の多い人は、明らかに読む力が不足。七対子や対々和での振り込みが多い人は、場の流れ（トイツ場、シュンツ場）にもっと視点を注ぐ。

●アガリ役別和了回数

プレイヤーのアガった手がなんであったか記録する。打つ数が増えていくほど自分の得意手がなんであるのかわかる。ピンフ・タンヤオより対々和や混一色が多いようだと問題がある。基本役の部分に特に注目する。

⑥環境設定

■データ保管場所指定

データを保存するドライブを指定。

入力のしかたは名前登録と同じ。マウス使用の場合は、ドライブ名のところで左クリックすれば、キーによる入力が可能。ドライブの指定は半角文字を使う。

■プリンタ

過去の成績や、半荘終了後の考察をプリンタで印刷したいときに、使用するプリンタのタイプを選択する。

PCPR

PC-PR101, PC-PR201など、NEC系のプリンタ

ESCP

VP-80K, VP-500, VP-130K, VP-1000など、エプソン系のプリンタ

※プリンタ使用の場合は、CONFIG.SYSファイル中にDEVICE=PRINT.SYSが必要。詳しくは、手持ちのMS-DOSのマニュアルをご覧ください。

■音楽

ゲーム中に流れる音楽を選択。

■マウス速度

マウスカーソルの移動スピード調整。

枠の中で、左のほうに設定すると速くなり、右のほうに設定すると遅くなる。速くなりすぎたときは、一度遅く設定し直してから調整する。

⑦HELP

メインメニューの各設定について、簡単な説明が表示される。マニュアルを参照するのが面倒なときは、「HELP」を選択すると、コンピュータ上で参照可能。

⑧終了

ポーズ

「ポーズ」を選ぶと、起動時のテキスト画面が表示される。何かボタンをクリックするとメニューに戻る。

DOSへ

ゲームを途中で終了し、MS-DOSに戻りたいとき使用。DOSへ戻る前に、環境設定で使用したデータディスクに以下のデータをセーブする。

●データディスクのドライブ・ディレクトリ指定

★音楽のON／OFF

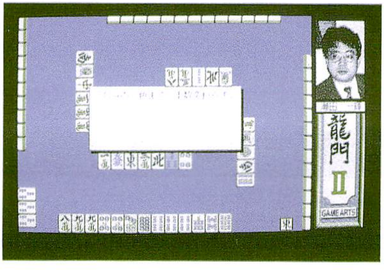
★プリンターの設定

★マウス速度

★直前にプレイしたときのプレイヤーモード

以上のデータが、データディスク上にセーブされ、次のゲーム起動時に自動的に読み込まれ、各種設定が行われる。

※データディスクをユーザーディスクに設定した場合、起動時にユーザーディスクが入っていないと各種設定は行われず、データディスクが自動的に設定される。



圧縮ツール・コンテスト

【圧縮対象、および動作条件】

・圧縮対象は、コードまたはグラフィック。
・PC-9801用のMS-DOS ver3.××以上、またはOS／2 ver1.××以上で動作すること。
・入出力はファイルで行うこと。

【採点基準】

圧縮効率と速度で採点します。

【 締切 】

応募者数が少ないので，締切を延長します.
偶数月ごとに締切をもうけ，各締切ごとに、優勝・準優勝(部門別に１名ずつ）と特別賞（数名）を決定します。最終締切後には、全体での上位３位（部門別）と特別賞（数名）を決定します。

【応募方法】

本体のソース（専用ライブラリが必要ならライブラリのファイルも）と、実行形式のファイル、動作環境、使用言語、作者のコメントなどを書いたドキュメントが入ったディスクを「DS98圧縮ツール・コンテスト」係まで送ってください。

【注意事項】

・未発表のものであること。
・メディアは３．５'、または５．25'の２HDか２DDであり、MS-DOSで読み取りが可能なこと。
・圧縮対象（グラフィック、またはコード）、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いた紙を同封し、ディスクにもテキストファイルの形式で住所などをセーブすること。
・ディスクに住所、氏名、内容を明記したシールを貼ること。

【 賞金 】

★第３回目の賞金

・１位………５万円（各部門１名）
・２位………３万円（各部門１名）
・特別賞……粗品（数名）

★全体の賞金

・１位………30万円（各部門１名）
・２位………20万円（各部門１名）
・３位………10万円（各部門１名）
・特別賞……１万円（数名）

【 発表 】

発表は、DS98上で随時おこないます。

テキスト＆グラフィッ

ＤＳ98では、ディスクに掲載するテキス
情報・主張・体験談、あるいはＤＳ98の感
どをよく読んでから、「ＤＳ98テキスト・グ
方には粗品をプレゼントします。なお、掲
する場合がありますので、ご了承ください

【注意事項】

・未発表のものであること。

・メディアは３．５'、または５．25'の２HDか２DDであり、MS-DOSで読み取りが可能なこと。

・住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いた紙を同封して、ディスクにもテキストファイルの形式で住所などをセーブしておくこと。

・ディスクに住所、氏名、内容を明記したシールを貼ること。

【テキスト・ファイルの注意事項】

MS-DOSのTYPEコマンドで読み取り可能な普通のテキスト・ファイルか、DS98のTEXT形式を使用して、テキスト・ファイルと動作環境、使用ツール名、コメントを同一ディスクに入れておいてください。

【DS98TEXT形式について】

コントロール文字により、各種画面操作ができます。
１画面は、半角文字で80×20です。

<色指定>
@@ ：@を表示します
@Cn：文字の色を変えます（n＝０～７）

<属性指定>
@R ：文字を反転します
@B ：文字をブリンクさせます
@G ：簡易グラフ、またはバーチカルラインをONにします
@N ：色指定はそのままで、属性を元に戻します
@F ：文字をフラッシュさせます（ページをまたぐような指定はしないでください）
@In：@Gをnで指定されるモードにします（１画面すべてのモードが変わります）

n＝０　バーチカルライン
n＝１　簡易グラフ

@VL：バーチカルラインを文字につけます。
@UL：アンダーラインを文字につけます。

クスの投稿募集のお知らせ

トやグラフィックを募集しています。みなさんの想・要望・提案などでも構いません。注意事項なラフィック」係まで送ってください。掲載された載の都合から、部分的に削除、表現の変更などを。

<特殊指定>
@Xnn：nnで表現される16進2桁のキャラクタをTVRAMに転送します
@Wnnn：nnnで表現される10進3桁の単位時間ウエイトを入れます（単位時間は1/60秒です）
<その他>
@／＊　：＊／でくくられるまでの文字列を、メモ行とします（表示しません）
@H　：そこでページを区切ります
@<nn：nn（10進2桁）の文字数分だけ戻ります
@BSnn：nn（10進2桁）の文字数分だけスペースを打ちながら戻ります
@＊　：画面をクリアします
@PALpnnn：pで指定されたパレット（ユーザーは0のみ）をnnnで指定される色に変更します
nnn＝B、R、Gの順で、それぞれ16進1桁で表します

色指定／属性指定は、一度指定すると次の指定まで有効なので、指定が終わった時には必ず元どおりにしておいてください。属性指定はOR動作なので、重ねての指定が可能です。コントロール指定直後のリターンコードは無効となるので、行の最後にコントロール指定をする場合などは注意してください。
詳しくは、DS98の編集後記をご覧ください。

【グラフィック・ファイルの注意事項】

グラフィック・ファイルと一緒に、使用した環境（本体機種名、ディスプレイ、マウス、スキャナ、プリンタ、その他ボード類）・ツール名・コメントなどを書いた紙を同封して（テキスト・ファイルなら同一ディスクに入れて）ください。

扱えるデータ・フォーマットは、次の通りです。↗

(1)R、G、B、E分離のベタファイル＋パレットファイル

R、G、B、Eの各ファイルには、分かりやすい拡張子をつけてください(．R、．Bなど)。R、G、B、Eのデータ形式は、バイナリのG-RAMベタとします。パレットは、テキストで読めるもの、またはバイナリ形式とします。テキストの場合は、パレット番号と、それに対応するR、G、Bの情報を記入してください。バイナリの場合は、パレット0から順に1パレット3バイトでB、R、Gの順にデータをセーブしてください。

(2)市販されているツールの固有形式

扱うことのできるツールは、以下の通りです。
・Z's　STAFF　Kid98　（ツァイト）
・artV　（システムソフト）
・ESQUISSE　（ウェーブトレイン／JICC）
・DELUXE・PAINT II　（BPS）

★君もデザイナーの気分を味わってみない？

というわけで、色制限をしたグラフィックも募集します。
16色を使わずに、8色、4色、2色でグラフィックを書いてください。データ形式は上記と同じ。ディスク本体と紙に、色制限してあることを明記しておいてください。

〒732　広島市南区大須賀町17-5　シャンボール広交210
株式会社コンパイル　それぞれの係まで

まつえはよし

先日、松江に行ったよ。不凡は松江が大好きで、年に３～４回は必ず行きます。松江に行くと必ず寄るのが「八雲庵」というそば屋さんで、すごく有名なお店です。大体、有名なお店というのは実はあんまり美味しくなかったりするんだけど、ここは別。不凡はわざわざおなかをすかせてから広島くんだりからでかけるんだよ（車で約４時間かかる）。

で、そこでは本当にあちこちから人が来ているのでそんな人達の会話を聞いているとすごくおもしろい。関西弁やら東京弁（？）やらで自分の土地の「そば論」をぶってる。

「そばにはやっぱり薬味はいらんでえ。」とかやってる横で、「だしにはやっぱり大根すりよねぇ。」とか、かしましい。しかし、それなりにみんな真剣に語っているからすごい。

不凡は５色割子そばの具と４種類くらいある薬味との絶妙のレシピを研究してるよ。毎回、事前に構想を練って明確なコンセプトのもとに、５色割子そばにのぞむことにしているんだ。

おかげで最近はさらに美味しく５色割子いただくことに成功しているぞ。やはり人生は真剣勝負だと思う今日この頃である。

不　凡

UCOM Wa CON

やっほほーい。DS98のマニュアルにみんなのお便りを載っけるコーナーができるよぉーん。というわけで、募集テーマは以下の通りだよぉーん。応募はハガキでやってほしいよぉーん。（真剣にア・タ・マ・悪ゥ…）

①「さあ，答えよスタッフ！」

DS98スタッフへ何か聞きたい事、絶賛、文句、愛の告白、等々、指名制だよ、スタッフを呼び出してね。

②「私を笑ってちょうだいな」

決して悩んでるのはあなただけではない。ってわけで、あなたの自慢話を聞かせて。

③「僕らの町じまん」

あなたの町の変わった事、またはおいしい食べ物屋さんのお話を聞きたい！　俺聞きたい（食い意地のはった不凡）。

④「熱烈推薦電脳遊戯」

あなたのソフト評、お薦めソフト、聞かせてください。コンピューターアミューズメントにかんしてならなんでもOK！

⑤イラストOrカット

マニュアルに載っけます。「俺は画面上より紙に描いた方がうまいんだ！」という方。“かっちょいー”イラストを待っます。

というわけで、待ってます。採用された方には、もれなく、掲載された号のマニュアルを他人に見せて、自慢できるという名誉を差し上げます（笑）。

（ちなみに、U COM Wa CONとは、ユーザーとコンパイルでワーワーコンタクトを取ろうの略です。）

STAFF

参入メーカー

ゲームアーツ
システムソフト
日本ファルコム
ホームデータ

（五十音順）

コンパイル

発行人　仁井谷　正充
編集人　北野　不凡

wizard
大矢　知恵
北野たけし
キドぴゅー★
KEMSX
けけ
ケロル
市俄古
しのぴー
村長さわ
Dr. G
まいけぉ
文規　るさ

フリーウェア

市川　泉・彼末友&夕紀

通信販売のお知らせ 表示価格は税別

現在、下記の商品を通信販売しています。

■NEC PC-9801VM以降 ・EPSON PC-286・386シリーズ
ディスクステーション98
　創刊準備号 ……………………… 2,900円
　#1～#5・EX#1～4 ………… 3,980円
オリジナル
　笑ゥせぇるすまん① …………… 3,980円

■MSX2・MSX2＋・MSX turbo R用
ディスクステーション98
　1月号（CDつき） …………… 2,900円
　2／4月号～12月号 …………… 1,940円
　#20…………………………………… 2,980円
　#21／#22（CDつき） ………… 1,940円
　#23～#28 ………………………… 1,940円
創刊準備号～7号、3月号は完売いたしました。
#8～9、#22は在庫があとわずかです。

ディスクステーション・スペシャル
　春号／夏休み号／秋号／クリスマス号 … 3,980円
　初夏号 …………………………… 4,800円

ディスクステーション・デラックス
　ルーンマスターII／魔導師ラルバ総集編／にゃんぴ … 3,880円

オリジナルゲーム
　真・魔王ゴルベリアス…………… 7,800円
　ランダーの冒険III ………………… 7,800円
　ルーンマスター三国英傑伝 …… 6,800円
　ゴルビーのパイプライン大作戦(MSX2/FM TOWNS版) 6,800円
アレスタ2は完売致しました。

魔導物語・音楽館（税込価格）
　カセットテープ ………………… 2,000円
　DAT(デジタル・オーディオテープ/1曲おまけつき) 2,500円
注意：これは、『魔導物語』のアレンジサウンドが入っているテープです。ゲームではありませんのでご注意ください。

購入希望商品の総額に消費税の3％をプラスした金額に送料210円を加えて、現金書留か郵便小為替で、購入希望商品名と自分の住所、名前、電話番号をわかりやすい文字で記入して、

「大通販」係

まで送って下さい。到着後、一週間程度でお届け致します。

コンパイルクラブ入会案内

コンパイルとユーザーのみなさんとのコミュニケーションをはかるためのサークル『コンパイルクラブ』は、ただいま会員を募集してます。
コンパイルに少しでも興味を持たれた方、また、コンパイルの真の姿を知りたい方（笑）は、今すぐ会員になりましょう。会誌の内容のそーぜつさ（ひらがなで書いてあるところがポイント）は、ゲーム業界でも1、2を争うほど。

（入会特典）

コンパイルクラブに入会すると、以下のグレイトな豪華特典があります。
①会員証
②雑誌「コンパイルクラブ」
③コンクラ地下版
④たまにもらえる豪華（？）プレゼント
⑤その他いろいろ
⑥おわり

（入会方法）

入会希望者は、定額小為替か100円以下の切手で、年会費1,000円を、「大入会」係までお送り下さい。（入会費は無料です。）
到着後、折り返し会員証をお送りします。

コンクラ用原稿大募集

コンパイルクラブでは、会員・非会員を問わず、読者の原稿を常時募集しています。内容はどんなものでもOK。掲載されると内容に応じて原稿料が支払われます。
原稿の裏に、住所・氏名（フリガナも忘れずに）・電話番号を記入して、「大原稿」係まで、送って下さい。

（投稿の掟）

①漫画原稿の場合
　タテ×ヨコが210×151もしくは300×210（単位：ミリメートル）に収まるように描くこと。
②カット・イラストの場合
　官製はがきと同じか上記の漫画原稿と同じ大きさでお願いします。
　サイズの違う原稿は、整理の都合上、こちらでも困りますので、規定を守ってください。

ディスクが壊れちゃったよーん！

ディスクを誤って破損してしまった場合、故意による破損の場合を除いて修理致します。
破損したDS98のディスクと修理代金1,000円（送料、税込み）を現金書留または定額小為替で下記の住所までお送りください。

すべての宛て先は
〒732　広島市南区大須賀町17－5　シャンボール広交210
株式会社コンパイル　『○○○○○』係まで

Disc station 98

株式会社 コンパイル

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210号 PHONE(082)263-6165(ユーザーテレホン)